



CLUBE DOS APPLEMANÍACOS



CAIXA POSTAL 54131. SÃO PAULO - SP, CEP 01296

CARTA CIRCULAR - ANO III - NÚMERO 5

SETEMBRO de 1986

Caros Applemaníacos,

Este mês a correspondência do Clube ficou um pouco mais "gorda". DR. FREUD preparou um jornalzinho bem divertido utilizando o NEWSROOM (D-121/B) e resolvemos publicá-lo como uma amostra do que pode ser feito com este programa. Também desta vez conseguimos reunir material suficiente para estender esta Carta Circular para 12 páginas. Gostaríamos de saber quais tipos de matérias são mais apreciadas e estamos estudando alguma forma para recompensar matérias preparadas pelos associados sobre programas ou assuntos específicos, no mesmo estilo que utilizamos (você podem até incluir piadas). Se você gostaria de ser um de nossos "autores", envie-nos uma carta para indicar o tema proposto.

Pensei que a Coletânea estava indo bem, já que no mês passado conseguimos completar 2 lados. Durante o mês de agosto recebemos poucas contribuições e fomos obrigados a voltar a oferecer apenas 1 lado em setembro. Gostaríamos de solicitar o apoio de todos para enviar contribuições e encomendar as Coletâneas. O custo é bem baixo e necessitamos deste tipo de comunicação entre nós. A explicação de como contribuir para as Coletâneas se encontra no folheto "Informações para o Novo Associado".

Conseguí resistir a insistentes convites de um partido político de se candidatar para a Constituinte. O que que um velho pirata iria fazer no Congresso Nacional?

NOVIDADES NO ACERVO

Este mês estamos acrescentando 43 lados de disquetes e 688 páginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de agosto/86 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de agosto constam também na lista de setembro, sendo que os itens novos do mês de setembro estão assinalados com "+". As descrições dos itens que estão entrando no Especial do Mês se encontram na folha anexa.

CHAMADAS PARA REGRAVAÇÃO

Desta vez temos poucos itens na lista de chamadas para regravação (gracias a Deus!). Descobrimos que o jogo OIL'S WELL (S-832/A) não passa de nível e este deve ser devolvido para regravação com algum outro programa. Também chegamos a conclusão que todas as versões do programa THE LAST ONE (D-846/A, D-128/A e G-814/B) não funcionam no IIc e IIe Enhanced (incluindo o TK3000 e Spectrum ED). Quem tiver este equipamento pode nos devolver o disquete para ser regravado com algum outro programa.

Ha dois meses atras fizemos uma chamada para regravar APPLEWORKS (B-001), substituindo a versao 1.1 pela a versao 1.3. Agora chegamos a conclusao que a versao 1.3 nao serve para nos e estamos chamando este programa novamente, para ser regravado com a versao 1.2. Ver a asteria APPLEWORKS UPDATE para uma explicacao mais completa.

O jogo KNIGHTS OF THE DESERT foi desprotegido e transferido de P-021/A para S-133/B. Quem quiser pode solicitar a troca pela a versao desprotegida.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravação (seja acondicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVAÇÕES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. YANCHA NEGRA do Rio de Janeiro achou um outro "bug" no D CODE (B-039/A). A opção Check nao acusa a ausencia da linha 100 (inexistente) ao checar o comando IF X = 1 THEN 100.
2. SIR LANCELOT do Rio de Janeiro tambem achou importante informar que o nome dos arquivos PFS nas Coletaneas e "CLUBES". Aqueles associados que tem 2 drives nao precisam saber o nome. Basta colocarea o disquete de dados no drive #2.
3. COMPUTRON de Duartina (SP) informou que as teclas de comandos para o jogo SPARE CHANGE (B-011/A) sao: CTRL-I para escolher o grau de dificuldade, CTRL-C para mudar as teclas e CTRL-V para ver os "high scores".
4. RAP de Sorocaba (SP) descobriu que o BEAGLE MENU (Coletanea de setembro/85) pode ser "configurado" para mostrar diversos tipos de arquivos, nao somente arquivos travados (ver linha 100 do programa).
5. O BATATINHA de Atibaia informou que no jogo HERD (B-036/A) voce pode mudar de nivel com as teclas de 1 a 5.
6. FLYNN de Manaus e diversos outros associados nos alertaram que o jogo MICROBE (S-032/B) nao funciona corretamente sem joystick. Verificamos e confirmamos este diagnostico. Se alguma levou este jogo e nao consegue opera-lo por nao possuir joystick, pode nos devolver para regravação com algum outro item do acervo.
7. No livro "Basic Programming with PRODOS" esta faltando a folha com as paginas 134/135. Assim que localizarmos estas paginas avisaremos na Carta Circular.
8. No livro "Wordstar Made Easy" esta faltando a pagina 162. Assim que a localizarmos avisaremos na Carta Circular.
9. O jogo CHOPLIFTER (S-012/B) tambem pode ser jogado com o teclado, usando CTRL-V para levantar/pousar e CTRL-A para mudar de direcao.

10. PAPA DCC de Brasilia instalou o APPLEWORKS (D-132) no seu Exato Pro e utilizou as teclas PF para substituir as teclas de comandos mais usadas no programa. Para fazer isto sera necessario desativar a "auto-repeticao" destas teclas.
11. O jogo LODERUNNER'S REVENGE (S-120/B) so funciona sem a etiqueta de trava de gravacao.
12. Alguns modulos de BRIDGE TUTOR (P-027) nao funcionam e aparentemente nem existem no disquete. Teremos alguma solucao para este caso no proximo mes.
13. A versao de BOOKENDS em 64K (D-141/B) tambem nao esta querendo funcionar. Se nao encontrarmos alguma solucao agora em setembro, este sera retirado do acervo.
14. SHE-RA do Rio de Janeiro nos enviou uma pagina com um resumo dos fatos mais importantes para o jogo THE HALLEY PROJECT (S-093/A). Os interessados deverao levantar o braco direito, gritar "Pela honra de Grayskull!" e solicitar este resumo na Quota Mensal Normal agora em setembro sob o titulo "Resumo Halley". A SHE-RA tambem informou que este jogo pode ser operado pelo teclado usando as teclas I, J, K e M com REPT.
15. STEVEN JOBS de Sao Paulo nos alertou que o PROBASIC (D-142/B) nao funciona no T43223. Queremos saber se outros associados com este micro conseguiram rodar o PROBASIC.
16. COLOSSUS de MG nos enviou uma explicacao completa (e muito bem feita) sobre as 8 fases do jogo THE GOONIES (S-092/B). Que quiser uma copia, devera indicar "Dicas Goonies" (8 paginas) na Quota Mensal Normal em setembro (nao precisa levantar o braco neste caso).
17. Na Carta Circular do mes passado apresentamos a materia "Escrevendo em Portugues". Os arquivos necessarios para configurar MAGIC WINDOW se encontram na Coletanea de Agosto/85 lado B, o que nao ficou claro na materia apresentada.

APPLEWORKS UPDATE

Ainda estou embananado com o APPLEWORKS, mas finalmente estou conseguindo enxergar o que fazer para colocar este programa funcionando para todo mundo. No mes passado fizemos uma oferta especial para os associados que solicitaram a versao para o II+ (D-132) e agora este grupo esta com tudo na mao para trabalhar. No "Upgrade" para o II+ enviamos o STARTUP da versao 1.2 de APPLEWORKS e o PLUS-WORKS (G-022/A). O procedimento correto e o seguinte:

1. Criar um novo disquete com STARTUP 1.2 na frente e D-0132/B (PROGRAM) no verso.
2. Bootar PLUS-WORKS e seguir as instrucoes apresentadas. Recomendamos utilizar ESC para "Open-Apple" e CTRL-G para DELETE. Selecionar "Y" na opcao sobre o "patch" para a impressora. Utilizar as teclas recomendadas para as setas. A escolha do tipo de teclado dependera do que voce tem, mas se errar a configuracao, ela podera ser feita novamente.

3. As vezes o PLUS-WORKS "pendura" ou nao funciona (nao sei porque). A solucao e rebootar.
4. Apes feita a configuracao, bootar o APPLEWORKS para verificar a memoria disponivel. Se voce indicou (por exemplo) uma placa de 128K no slot 0, voce ficara com 128K disponivel no programa. O PLUS-WORKS funciona para acrescentar uma placa de expansao de RAM e aceita diversas marcas de placas, incluindo a placa de 1 Mbyte da Apple Computer.
5. Se voce tem a interface Grappler+, voce devera mudar o "string" de inicializacao de "CTRL-I 824" para "CTRL-I 8K". O comando correto para finalizar o string e o caracter "*" (Shift N ou Shift 6) e nao a flecha para cima (indicada na tela).

No "Upgrade" para o IIf enviamos o PLUS-WORKS (G-022/A) e o MAILMERGE (APPLEWORKS) (G-031/A) para completar o disquete. Infelizmente, o PLUS-WORKS nao funciona com a versao 1.3 de APPLEWORKS que fornecemos nos ultimos 2 meses. Descobrimos que na versao 1.3 a Apple Computer ja acrescentou um modulo para reconhecer apenas a placa de expansao da propria Apple, mas pouquissima gente tem esta placa aqui no Brasil. Concluimos que esta versao nao serve para nos e estamos chamando o APPLEWORKS (G-031) novamente para regravação com a versao 1.2. Este pessoal tera que esperar um pouco para utilizar o PLUS-WORKS. Peço desculpas pela confusao.

No caso especifico dos associados que utilizam APPLEWORKS no IIf/IIfc, recomendamos guardar uma copia do STARTUP 1.2 (G-021/A) do jeito que recebeu do Clube, sem ser alterada pelo PLUS-WORKS. Acontece que ja existem diversos programas que alteram o STARTUP, tais como PINKPOINT e MACROWORKS, e futuramente existiram mais, com pouca probabilidade de serem compatíveis entre si.

Este mes estamos oferecendo no Especial um excelente livro sobre a utilizacao de APPLEWORKS, com o titulo "Practical Appleworks Uses" e o Tutorial da propria Apple Computer, fornecido junto com o programa original. Recomendamos ambos para as pessoas interessadas neste fantastico utilitario.

PRINTMASTER (D-151)

Este e um concorrente direto do PRINT SHOP (D-050/3) que traz algumas novidades bastante interessantes. Antes de descrevê-las, vamos examinar aquilo que eles possuem em comum. Ambos os programas permitem, com apenas alguns toques no teclado, imprimir cartazes, faixas promocionais, cartões de agradecimento, cartas e memorandos personalizados. Para tanto existem diversos tipos de bordas, figuras e letras que podem ser combinadas e dispostas das mais variadas maneiras.

No caso do PRINTMASTER, ha 11 tipos diferentes de bordas. Algumas delas não possuem similares no PRINT SHOP, apenas no PRINT SHOP COMPANION (D-127/A e B). Basta mencionar a borda forçada por carros ou a que consiste numa sucessão de formigas. Os gráficos apresentam uma definição superior a do PRINT SHOP pelo fato de ocuparem um número maior de

setores (5 contra 4). O usuário conta com cerca de 111 figuras, dos tipos mais variados, acrescidos de 11 padrões gráficos, número que pode ser aumentado através do editor gráfico. Este, apesar de possuir diversos recursos, é inferior ao do PRINT SHOP COMPANION. Entretanto, o programa como um todo possui um recurso inédito e que faz muita falta no PRINT SHOP: podemos ver o resultado da nossa criação na tela antes dele ser impresso. Essa possibilidade existe para todas as opções, desde uma carta personalizada até uma grande faixa promocional. Também podemos gravar o resultado do nosso trabalho no disquete, para usá-lo em uma situação futura.

Os diversos tipos de letra, num total de 8 podem ser combinados numa mesma tela enquanto que a sua forma de apresentação pode variar de 3 maneiras diferentes. Quando se carrega o programa, deve-se configurá-lo, se for possível, para 2 acionadores de disquete. No segundo acionador, coloca-se o lado B do programa. Isto evita a necessidade de se trocar de disquete várias vezes. O passo seguinte é o de formatar um disquete de dados. A opção "usar um modelo já feito", diferentemente do PRINT SHOP, indica uma criação do usuário e não do fabricante. Portanto, se você estiver usando o programa pela primeira vez ou nunca tiver gravado nada, use a opção "criar um novo". A seguir, deve-se configurar o tipo de impressora e de placa. A opção "teste da impressora" permite determinar se é preciso ou não que o programa envie um "sinal de término de linha". Se ele for necessário e você não enviá-lo, a impressora permanecerá durante todo o tempo em uma mesma linha. Certamente, em um futuro não muito distante, PRINTMASTER será acompanhado por novas coleções de gráficos.

ANOVA-II (D-153/A)

Para quem necessita de um programa que faça análise de variância, ANOVA-II é simplesmente perfeito. O usuário pode usar 5 tipos diferentes de planejamento estatístico: medidas completamente aleatórias, repetidas, por blocos, no esquema quadrado latino e mistas. O número de fatores a serem considerados, pode variar de 1 até 5. Os níveis aceitáveis, dentro de cada fator, vão de 2 até 36, desde que não se ultrapasse o número de 144 combinações diferentes por tratamento. O tamanho máximo de cada amostra não pode ultrapassar a 100. O total dentro de cada planejamento varia desde 1.200 para o tipo misto e de medidas repetidas, até 14.000 no caso do totalmente aleatório.

Além desses recursos, ANOVA-II é muito fácil de se usar. Ele é totalmente dirigido por um sistema de "menu" que a todo momento procura se certificar se o usuário escolheu de fato a opção desejada. O manual é bastante claro e contém uma série de exemplos que visam elucidar tanto o uso do programa como as características do procedimento estatístico envolvido. Antes de se carregar o programa, deve-se formatar uma série de disquetes para serem usados como disquetes de dados. Alias, por falar em dados, eles podem ser transformados das mais diversas maneiras, por exemplo, multiplicados, convertidos em logaritmos, etc. Os arquivos de dados podem ser combinados entre si, editados e transformados em outros arquivos.

REGRESS-II (D-153/B)

Produzido pelo mesmo fabricante de ANOVA-II, REGRESS-II possui muitas características em comum. Contudo, aqui o objetivo é o de ajudar ao usuário na área de correlação, seja ela simples ou múltipla. Os exemplos apresentados no manual possuem uma dupla função: permitem entender o funcionamento do programa e explicitam os objetivos da análise utilizada. Os dados podem ser manipulados de diversas maneiras e guardados em disquetes previamente formatados.

O programa possui 5 tipos diferentes de análise de regressão. No primeiro, espera-se encontrar o coeficiente de correlação para um conjunto dado de preditores. O usuário pode determinar a ordem desses preditores. No segundo, a seleção e a ordem dos preditores é fixada pelo programa a partir do cálculo da correlação entre os preditores e a variável dependente. No terceiro, a análise se dá passo a passo a partir das especificações do usuário sobre as correlações que devem ser consideradas. Na quarta, o programa encontra a regressão que dá conta de todos os preditores e procura eliminar todas as variáveis que não satisfaçam a um certo critério de correlação. Finalmente, no último tipo, o programa faz uma regressão polinomial, visando encontrar a curva que descreve a relação entre duas variáveis.

Ambos os programas possibilitam a construção de gráficos. Contudo, eles só podem ser guardados em disquete ou exibidos na tela. Para imprimi-los, o usuário deve usar um programa do tipo GRAFFAK (D-028/B), ou equivalente.

DBASE II LESSONS (A-032 a A-033)

Esse todo mundo sabe, DBASE é um fantástico programa para gerenciar arquivos. Na verdade, ele é mais do que um programa: ele é uma poderosa linguagem que lembra, em algumas de suas características, o Pascal. Mas a maioria das pessoas acredita que o DBASE é muito difícil, que por estar em CP/M é necessário dominar esse sistema operacional, etc.

DBASE II LESSONS vem para resolver essas dificuldades. Ele permite a qualquer usuário, em pouco tempo, a elaboração de bancos de dados mais simples. Trata-se de um excelente professor que nunca se cansa e está sempre pronto a elogiar qualquer acerto que se faça. Para gozar desse conforto, o usuário precisa dispor de 2 acionadores de disquete. No primeiro, denominado A pelo sistema CP/M, deve-se colocar o DBASE II LESSONS Introdução. Ele consta de um pequeno tutorial introdutório, onde se explica alguns elementos do CP/M, algumas noções sobre gerência de arquivos, e de uma versão do DBASE II que será usada durante as aulas. Para acionar o arquivo LESSONS, basta digitar, depois que o DBASE II entrou, o comando DO LESSONS. No segundo acionador de disquete, denominado B, deve-se colocar o disquete correspondente à aula desejada. Portanto, para as aulas iniciais, de 1 a 4, deve-se fazer uma cópia em um outro disquete, uma vez que o lado 1 (A-032/A) deve permanecer o durante todo o tempo no primeiro acionador.

As aulas são do tipo interativo, ou seja, elas esperam uma resposta do aluno. O seu emprego, desde que se siga o procedimento assinalado acima, não prejudica uma utilização futura. Para treinar, fora das aulas, pode-se usar muito bem a versão do DBASE II que vem no lado 1 do primeiro disquete (A-D32/A). O usuário irá descobrir que essa versão não permite guardar mais do que um certo número de dados.

NEWSROOM (D-121/B e D-122/A e B)

A melhor idéia que se pode dar sobre NEWSROOM está na página que acompanha a carta circular de setembro. Mas a apresentação de um resultado não elucida as diversas características e recursos desse extraordinário programa.

Ele permite transformar o nosso APPLE em um jornal completo com as suas diversas seções. Encontramos o laboratório fotográfico, o setor responsável pelo cabeçalho do jornal, o diagramador que vai dispor as notícias e fotografias da melhor maneira possível, o serviço de correção e elaboração - COPY DESK, a impressora e até um serviço de telex (MODEM). Trata-se de algo absolutamente incrível !!!

A primeira coisa a fazer quando se vai escrever um jornal sozinho, é pensar no cabeçalho. Desejamos colocar ou não alguma ilustração? Em caso afirmativo, que tipo de figura. Aqui as opções são inúmeras. Além dos 2 lados que acompanham o NEWSROOM, existem mais duas coleções completas: O ART COLLECTION V1 (D-123) e o ART COLLECTION V2 (D-146). Após a escolha de uma ou mais gravuras, podemos fixar o texto usando um ou mais dos 5 tipos de letras existentes. A arte final pode ser trabalhada a partir de um editor que permite ampliar trechos da figura desejada até ao nível de pixel. Se o resultado ficou satisfatório, podemos guardá-lo no disquete para ser usado mais tarde.

Um único disquete de dados serve para todas as seções. O programa vai guardá-lo em setores diferentes de modo que quando se pede um arquivo de cabeçalhos, ele não se mistura, por exemplo, com o de fotografias.

Em seguida, devemos planejar cuidadosamente as notícias que desejamos veicular e quais seriam as fotografias mais adequadas. Feito isto, vamos ao laboratório, editamos os gráficos fazemos as fotos e guardamos no disquete de dados.

Agora podemos ir para a parte mais trabalhosa, o setor de "COPY DESK". Cada painel, isto é, cada parte do nosso jornal, vai ser trabalhado individualmente. Vamos colocar apenas texto, ou texto e fotografia, ou só fotografias.

Infelizmente, o programa não permite uma visão do conjunto da obra. Mas, com um pouco de experiência, podemos antecipar perfeitamente o resultado a ser obtido. Finalmente, vamos para a diagramação e fixamos os lugares onde iremos colocar os diversos painéis feitos. Agora só resta imprimir e aguardar o resultado.

Para os que desejam trabalhar em equipe, o programa fornece um serviço de MODEM que permite transmitir e receber, mesmo que o outro lado tenha um IBM ou COMMODERE. O manual é bastante instrutivo e procura orientar o usuário no sentido de se tornar um jornalista. Para quem possui um APPLE IIc ou Iie com 128K, o programa usa a memória auxiliar como um pseudo-disco, de modo a tornar bem rápida a passagem de uma parte do programa para outra.

DOS - INTRODUÇÃO

DOS, como a maioria de vocês sabe, é uma abreviação de DISK OPERATING SYSTEM, "sistema operacional do acionador de disquete". Ele consiste em um grande programa, cerca de 10.5K, que ocupa a memória RAM do APPLE desde o endereço \$9600 (38400) até \$8FFF (49151). Os disquetes são divididos, através dele, em trilhas e setores. As trilhas podem ser pensadas como círculos concêntricos enquanto os setores formariam uma espécie de cunha. Quando se abre uma caixa nova de disquetes, eles não estão formatados, ou seja, a divisão em trilhas e setores ainda não ocorreu. Ela é feita a partir de um processo chamado inicialização. A forma como ele se dá depende do tipo de DOS que iremos utilizar. Por exemplo, se um disquete estiver formatado com DOS 3.3, ele não servirá para conter dados de um programa que se utiliza de PRODOS. A razão da incompatibilidade está na forma como essa divisão é feita. PRODOS utiliza-se de blocos e não de setores para dividir o disquete.

Quando se grava um programa, o DOS transforma o código presente na memória do computador antes de transferi-lo para o disquete. O mesmo ocorre quando se carrega um programa a partir do acionador de disquetes em uso. Essas alterações são absolutamente transparentes para o usuário. Não é preciso conhecê-las para usar os diversos comandos de DOS.

Entretanto, essas modificações são necessárias devido a limitações presentes no próprio equipamento utilizado. Como se sabe, os bytes na memória do computador podem variar entre \$00 e \$FF (0 a 255). Contudo, o equipamento utilizado pelo Apple coloca algumas limitações sobre o tipo de bytes que ele consegue ler. No caso mais favorável, o do DOS 3.3, ele só consegue transferir valores compreendidos no intervalo entre \$96 e \$FF (150 a 255). Por conseguinte, é preciso arrumar uma maneira de representar 256 valores usando apenas 64 dígitos diferentes. A solução consiste em estabelecer alguma forma de codificação. No caso do DOS 3.3, a codificação é chamada de seis por dois (6X2).

Para que o leitor não se sinta perdido, vamos convidá-lo a realizar conosco uma pequena exploração. O programa NIBBLES AWAY II C3 (C-003/B) apresenta no seu menu inicial duas opções interessantes para os nossos propósitos: S - SECTOR EDITOR e T - TRACK/BIT EDITOR. A primeira permite examinar os diversos setores e trilhas de um disquete. Em outras palavras, podemos ver os bytes já transformados por uma rotina do DOS chamada de "RNTS" (ler e escrever trilhas e setores). Essa rotina, além de descodificar os bytes presentes no disquete e transformá-los em bytes utilizáveis pela memória do computador, estabelece a relação entre os setores físicos e os setores utilizados pelo DOS. Na realidade, quando lemos o conteúdo do setor \$0B da trilha \$11, estamos examinando o conteúdo do segundo setor físico se o disquete tiver sido formatado em DOS 3.3.

A segunda opção, T - TRACK/BIT EDITOR, permite investigar os bytes físicos, ou seja, os bytes realmente existentes no disquete antes que qualquer tradução tenha sido feita, alias antes da identificação dos setores.

Vamos examinar o próprio disquete com o programa NIBBLES AWAY II C3. Inicialmente, escolha a opção S (SECTOR EDITOR) e aperte a tecla R para ler o primeiro setor da primeira trilha. O leitor terá diante de si os 256 valores desse setor. Eles estão em hexadecimal e variam entre \$00 e \$FF. Agora vamos tentar localizar o mesmo setor lendo a trilha diretamente. Para tanto, aperte a tecla ESC para sair da opção S, e digite T para entrar na opção TRACK/BIT EDITOR. Aperte CTRL-R para ler a primeira trilha. Aqui, em contraste com a situação anterior, não há uma divisão em setores. Temos apenas uma representação da trilha total e somos obrigados a procurar os setores. As setas (- e ->) servem para percorrer o "buffer" (a memória que o programa reserva para guardar uma imagem da trilha). Aperte a seta -> até encontrar uma série de bytes \$FF em inverso. Eles são chamados de bytes de sincronização e servem para iniciar o processo de identificação dos setores.

Após a sequência de \$FFs, o leitor encontrará a sequência 05 AA 96. Os bytes \$05 e \$96 são reservados pelo DOS 3.3 com o propósito de servir para a identificação dos setores dentro de uma trilha; portanto, não aparecerão nunca como dados. A sequência 05 AA 96 forma o prólogo do campo de endereços de um setor. Os dois bytes seguintes, no nosso exemplo, FF FE, representam o volume.

A seguir encontramos AA AA que nos dá o número da trilha. O par de bytes que vem a seguir, AA AA, o número físico do setor (poderá ser diferente daquele encontrado pelo leitor devido ao momento em que a trilha foi lida). Os bytes FF FE (que também podem ser diferentes pela mesma razão) representam o CHECKSUM (um critério utilizado para saber se a leitura dos dados foi correta) e finalmente DE AA E8 que nos dá o epílogo do campo de endereçamento. Depois do epílogo, aparece uma nova sequência de bytes de sincronização. \$FF, seguida por 05 AA AD. Essa sequência forma o prólogo do campo de dados. Os 342 bytes que se seguem são os bytes de dados codificados na forma seis por dois. Após esses bytes, encontramos um único byte que nos dá o CHECKSUM seguido da sequência DE AA E8 que forma o epílogo do campo de dados. Portanto, para cada setor (eles são 16 no DOS 3.3) é definido um campo de endereçamento e um de dados.

Por que não reconhecemos de imediato o volume, a trilha e o setor? Porque eles estão também codificados. Entretanto, a forma de codificação é diferente: eles estão no modo quatro por quatro (4X4). Em outros termos, cada par de dois bytes no disquete representa um único byte para o computador. Assim FF FE representa 254 (o número do volume), AA AA representa zero (portanto, no exemplo, encontramos a trilha zero, setor zero).

Nossa Carta Circular futura, explicaremos como são feitos esses diversos tipos de codificação (6X2, 4X4 e 5X3 (DOS 3.2)) e como o DOS 3.3 organiza o disquete.

SOUTHERN COMMAND (P-028/A)

Além dos jogos tipo "ARCADE" e das AVENTURAS, existem os "WAR GAMES" (Jogos de Guerra). São simulacros ou de batalhas reais, como no caso presente, ou de guerras possíveis, mas certamente não desejadas, como o BALTIC 1955 (P-029/A). Através delas, podemos nos colocar no papel de generais que, debruçados sobre os mapas, procuram encontrar a melhor forma de derrotar o inimigo. Trata-se de uma busca pela melhor estratégia.

SOUTHERN COMMAND reproduz com incrível fidelidade a batalha do YOM KIPPUR. Na opção "LEUÁRIO X COMPUTADOR", você controla as forças de ISRAEL e tenta alcançar uma série de objetivos: atravessar o canal de SUEZ, expulsar o exército egípcio da margem ocidental e cercá-lo na margem oriental. Se na realidade essa tarefa não foi fácil, no computador ela representa um verdadeiro desafio; mesmo no nível 4, o mais fácil. Contudo, também é possível jogar contra uma outra pessoa. Nesse caso, o computador limita-se a calcular o resultado dos combates e a vigiar a aplicação correta das regras. Mas há uma vantagem adicional em relação ao jogo de tabuleiro: é possível colocar unidades no modo invisível e preparar emboscadas. A partida pode ser interrompida a qualquer momento e retomada mais tarde através do uso de um disquete de dados.

Cada um dos lados conta com 6 tipos diferentes de unidades militares: elas variam desde unidades de blindados a unidades de reconhecimento e artilharia. A vantagem de ISRAEL reside na sua maior mobilidade. Entretanto, o tempo é o maior aliado das forças egípcias. Uma partida completa dura 23 turnos - 13 diurnos e 7 noturnos. Durante os turnos da noite, não há ataques de artilharia. ISRAEL pode realizar uma série de ataques aéreos que podem ser neutralizados pelo EGITO.

Para quem vai se arriscar, a maior dica é estudar cuidadosamente o mapa, os diferentes tipos de terreno e as possibilidades de cada um dos tipos de unidade. Algumas são anfíbias mas não têm uma força muito grande, outras têm uma alta capacidade de deslocamento aliada a um poder de fogo muito pequeno. Tudo isso tem que ser medido antes de se projetar um ataque.

O número de comandos que se deve aprender não é pequeno, mas em pouco tempo e com uma certa persistência, se adquire um completo controle sobre a situação. Vale a pena assistir a demonstração que o programa oferece que chega a ser superior ao manual. Para poder acompanhá-la com proveito, é necessário ler o manual cuidadosamente. Mas o maior problema que você irá enfrentar, será o de não se tornar mais um viciado em "WAR GAMES".

TUMPOC E CONTATOS IMEDIATOS

Novamente estamos enviando uma ficha de inscrição em branco que você pode xerocar e distribuir para os amigos, colegas, socios e sogra. Trata-se de nossa campanha tradicional TUMPOC (Traga Um Maniaco Para O Clube). Se você estiver gostando do Clube (ou não), traz um amigo para participar também. Segue a lista dos associados que querem receber contatos:

SIR LANCELOT	Rio de Janeiro	FAISCA	Primavera (SP)	ORTIGAO	Sao Paulo
CHUPAO	Campinas	PINK	Manaus	SHOGUN	Sao Paulo
GABY	Belem	JO BECK	Belem	SINGAPPLE	Campinas
MACIEIRA *****	Belem	MAK	Santos	TRON	Sao Paulo
ERRQL FLYNN	Belo Horizonte	NITEROI	Niteroi	VAGUEIRO	Salvador
THE BRAIN	Vitoria	KALI	Rio de Janeiro	COMPUTERNICK	Sao Paulo
HUBER	Sao Paulo	AL GAPONE	Santos	EXOR	Sao Paulo
JOHNNY QUEST!	Araraquara (SP)	BANDIT	Maringa (PR)	MAQ	Brasilia
CAPITAO MICRO	Belo Horizonte	ZIBILINO	Florianopolis	AFOCALIPSE	Manaus
BLACK KNIGHT	Salvador	TONY	Rio de Janeiro		

Verifique as regras do TUMPOC e CONTATOS IMEDIATOS no folheto "Informacoes para o Novo Associado".

CHAMADAS

1. PROTEU da Bahia esta procurando ajuda para imprimir graficos com DBGRAPH (A-235) a partir de um arquivo de DBASE II. Se alguem tiver alguma dica, e favor informar.
2. SSC de Sao Paulo quer vender 2 placas 128K por Cz\$ 1.820,23 cada.
3. BENEFACTOR de Rio Claro (SP) quer vender os numeros abril/maio e junho da revista Nibble por Cz\$ 360,23.
4. PENAN do Rio de Janeiro quer sabe como usar o comando ";" (ponto e virgula) no PRINT ea MBASIC compilado com BASCOM (A-829). Ele tambem nao esta conseguindo utilizar o comando ERASE de DBASE II no TK3002.
5. TKEZEIRO de Sao Paulo quer vender uma Light Pen marca SMC com placa, soft e manual (em ingles) por Cz\$ 5.100,23. Ele tambem oferece uma placa de 128K (Logodata) com disquete e manual (em portugues) por Cz\$ 1.650,63.
6. VOQUITA de Sao Paulo procura o TOOL BOX (utilitarios) para TURBO PASCAL 3.02 (A-237/A).
7. CHUPAO de Campinas quer saber se alguem sabe como fazer a ligacao para o teclado com a tomada do joystick, permitindo shift entre maiusculas e minusculas no Exato Pro.
8. PY6DM de Salvador esta interessado em qualquer programa para radio-amadores.
9. CONDOR de Sao Paulo esta procurando uma copia de um artigo publicado em Micro Sistemas #28 sobre como montar um paddle.
10. GOUVEIA do Rio de Janeiro procura ajuda no jogo MASQUERADE (S-249). Ele ja entrou no no tunel de aetal, mas nao consegue operar nem o elevador nem o gerador.

11. PINA de Manaus nos solicitou a seguinte chamada: "Applemaniaco, 16 anos (e assim vai) deseja trocar contatos com Applemaniacos e Applemaniacas (de preferencia) para fins computacionais. Fone (092) 236-2345 as 2as, 4as e 6as apos as 14:00, ou a noite". Nao esqueca de enviar uma fotografia da sua configuracao (Nota da Redacao).
12. FORTES de Brasilia quer entrar em contato com outros professores de faculdade para trocar programas/tecnicas para ensino usando o micro.
13. SANCHEZ do Rio de Janeiro gostaria de contatar outros associados que possuam a impressora Brother M-1239 para trocar dicas sobre pecas de reposicao e manutencao.
14. GABY de Belem esta pedindo ajuda para descobrir o objetivo do ZORRO (S-093/B) e algumas dicas de como passar de nivel, etc.
15. CARVALHO de Cascavel (PR) quer vender uma placa 128K (original) por Cz\$ 1.500,00 com manual e disquete.

DICAS

1. Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir catalogos de disquetes preparados pelo Clube (por exemplo, as Coletaneas) devido aos caracteres estranhos. Para consegui-lo, recomendamos o COPY II PLUS 4.3 (opcao #2 da SELECAO DO GANCHO). <GANCHO>
2. Se algumas versoes de PRODOS nao quisessem funcionar no seu micro, localize uma que funcione e copie o arquivo PRODOS.SYS desta para a versao que nao funciona (faça um Back-up primeiro!). Provavelmente isto resolvera o problema. <SINCAPPLE>

COLETANEA DO MES - SETEMBRO/86

- FAP de Sorocaba (SP) preparou os utilitarios AGENOA, AUTO-MENU, PEDIDO DE COMPRAS (para o Citel!) e SCREEN CREATOR e o jogo QUINTID da revista Nibble.
- COLOSSUS de MG mandou um jogo de flipperaca MINUTE MAGIC.
- FAD de Brasilia enviou os jogos TARDE DE TURFE, CAHELO, MINAS DE ASTRON e CATCH.
- EPEY FOX de Belo Horizonte forneceu STOCK ANALYST da revista Nibble de dezembro/84.

ENCOMENDAS PARA SETEMBRO

Segue anexo o formulario de pedido para setembro/86. Se tiveres qualquer duvida sobre o pedido ligue para aim no (011) 826-5375 as tercas, quartas ou quintas das 20:00 as 23:00 horas. E favor enviar os formularios ate 20/9 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,

Capitao Gancho (David)